

**PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN
MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA
PADA MURID KELAS IV**

ARTIKEL PENELITIAN

**Oleh
YULIA LILIE
NIM: F34210405**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2014**

PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN MENGUNAKAN MEDIA PERMAINAN BAHASA PADA MURID KELAS IV

Yulia Lilie, Kartono, Sugiyono
PGSD, FKIP Tanjungpura, Pontianak

Abstrak: Masalah dalam penelitian ini untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman menggunakan media permainan bahasa murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai dilaksanakan dalam dua siklus yang tiap siklusnya terdiri dari: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Sasaran penelitian ini adalah murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan bentuk penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas dilakukan dalam dua siklus tindakan. Subjeknya guru dan 20 orang murid kelas IV. Teknik penumpulan data adalah format observasi digunakan untuk merekam data proses belajar mengajar yang dilaksanakan serta pengukuran. Selanjutnya data yang terkumpul diolah dan dianalisis dengan teknik analisis data. Hasil penelitian adalah (1) observasi awal sebelum menggunakan permainan bahasa, rata-rata indikator kinerja membaca pemahaman adalah 43,3%. Setelah menggunakan media permainan bahasa meningkat menjadi 60% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,3% (2) hasil belajar murid pada siklus pertama dengan nilai rata-rata kelas adalah 84,62 meningkat menjadi 87,50 pada siklus kedua.

Kata Kunci: peningkatan, keterampilan membaca pemahaman, media permainan bahasa

Abstract: The problem in this study to improve reading comprehension skills using media language game fourth graders Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai conducted in two cycles, where each cycle consists of: planning, implementation, observation and reflection. The target of this study is the fourth-grader Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai. The method used is descriptive method of research is a form of action research was conducted in two cycles of action. Subject teachers and 20 students of grade IV. The technique is blunting the data format used for recording observations of teaching and learning process data and measurements performed. Furthermore, the data collected was processed and analyzed using data analysis techniques. The study of the initial (1) observations before using the language game, the average reading comprehension performance indicator was 43.3%. After using media language games increased to 60% in the first cycle and increased again in the second cycle to 83.3%. (2) While the learning outcomes of students in the first cycle with the average value of the class is 84.62 increased to 87.50 in the second cycle.

Keywords: enhancement, reading comprehension skills, media language games

Kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar. Bahkan tidak hanya pelajar, masyarakat umum pun harus gemar melakukan kegiatan membaca untuk meningkatkan diri. Membaca merupakan tuntutan realitas kehidupan sehari-hari agar tidak ketinggalan informasi dan salah satu cara paling efektif untuk belajar adalah dengan membaca.

Namun untuk memahami suatu bacaan tidaklah mudah, sehingga rata-rata anak murid Sekolah Dasar (SD) pemahaman bacaannya masing-masing tergolong rendah. Kondisi tersebut terjadi di SDN 03 Hulu Sungai di Kecamatan Hulu Sungai Kabupaten Ketapang. Hal tersebut dapat dilihat dari observasi awal pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai, diperoleh hasil bahwa persentase pada indikator-indikator membaca pemahaman adalah 43,3 % dan rata-rata kelas yaitu 41,9 yang berarti belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 65. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan membaca pemahaman murid tergolong masih rendah.

Pembelajaran membaca merupakan bagian yang sangat esensial dalam pembelajaran bahasa Indonesia, membaca adalah kegiatan fisik dan mental yang dapat berkembang menjadi kebiasaan, untuk membentuk sebagai suatu kebiasaan dibutuhkan waktu yang lama. Di SDN 03 Hulu Sungai sebagian besar murid kurang memiliki kebiasaan membaca. Minat membaca murid terutama membaca buku pelajaran rendah sehingga sebagian besar murid penguasaan intonasi dan memahami isi bacaan masih rendah.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, perlu dicari solusi media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai. Salah satu media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan perkembangan psikologi dan perkembangan bahasa murid sekolah dasar adalah permainan bahasa.

Bermain adalah pekerjaan anak-anak dan ini berkontribusi kepada semua aspek perkembangan. Melalui bermain, anak-anak menstimulasi inderanya, belajar bagaimana menggunakan ototnya, mengkoordinasikan penglihatan dengan gerakan, meningkatkan kemampuan tubuhnya dan mendapatkan keterampilan baru. Melalui bermain, mereka mencoba untuk bermain peran, mengatasi perasaan yang tidak nyaman, memperoleh pengertian dari pandangan orang lain, dan membangun gambaran dari dunia sosial. Murid mengembangkan keterampilan pemecahan masalah, mengalami kegembiraan dalam berkreatifitas, dan menjadi cakap dalam berbahasa.

Dengan demikian, peneliti tertarik untuk meneliti pengaruh penggunaan media permainan bahasa terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman. Penelitian ini berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai Ketapang”.

Secara umum penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 03 Hulu Sungai.

Sedangkan tujuan khususnya adalah: (1) Mendeskripsikan kemampuan guru merencanakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca

pemahaman dengan menggunakan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 03 Hulu Sungai Ketapang. (2) Mendeskripsikan kemampuan guru melaksanakan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dengan menggunakan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas IV SDN 03 Hulu Sungai Ketapang. (3) Mendeskripsikan bagaimana penggunaan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kelancaran membaca pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai. (4) Mendeskripsikan bagaimana penggunaan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca dengan intonasi yang tepat pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai. (5) Mendeskripsikan bagaimana penggunaan media permainan bahasa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan pada murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai.

Pramila Ahuja dan G.C. Ahuja (2010: 56) menyatakan, "Pemahaman adalah salah satu unsur penting membaca. Pemahaman membaca bukanlah satu-satunya unsur, tetapi merupakan serangkaian proses yang berkaitan." Pada halaman lainnya, Pramila Ahuja dan G.C. Ahuja (2010: 158) menyatakan bahwa membaca-dengan-pemahaman sebenarnya bukan hanya sekadar memahami perkataan (bahasa) pengarang tetapi diawali dengan pemahaman tentang maksud pengarang dan berujung pada reaksi cerdas pembaca sendiri terhadap gagasan pengarang.

Membaca pemahaman dapat pula diartikan sebagai proses sungguh-sungguh yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi, pesan, dan makna yang terkandung dalam sebuah bacaan (Yunus Abidin, 2012: 60).

Beberapa tingkatan dalam membaca pemahaman. Hal ini disampaikan oleh Thomas Barret dalam buku taksonomi kemampuan membaca, diantaranya adalah pemahaman literal, pemahaman reorganisasi, pemahaman inferensial, pemahaman evaluasi, pemahaman apresiasi.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunia, dari apa yang tidak dikenali sampai apa yang diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuat sampai mampu melakukan. Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi anak seperti halnya kebutuhan terhadap makanan bergizi dan kesehatan untuk pertumbuhannya. Cohen dalam Septia Sugiarsih (2010:7) berpendapat bahwa bermain merupakan pengalaman belajar. Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Media pembelajaran bahasa mempunyai lima macam karakteristik utama, yaitu suara, gerak, gambar, garis, dan tulisan. Media permainan bahasa termasuk dalam kategori media yang terdiri atas paduan suara dan gerak. Sesuai dengan klasifikasi tersebut, permainan bahasa merupakan kelompok media pembelajaran bahasa yang hanya sesuai untuk dilaksanakan untuk kelas kecil. Media ini merupakan media yang hampir-hampir tidak memerlukan *hardware*, akan tetapi memerlukan aktivitas yang harus dilakukan oleh murid.

Adapun kelebihan dari permainan bahasa di antaranya adalah sebagai berikut: dapat mengurangi kebosanan murid dalam proses pembelajaran di kelas, murid akan mengerahkan segala upaya yang dimilikinya dalam berkompetisi,

sehingga ada kemauan tinggi untuk lebih unggul, membangun kekompakan di antara murid, membangun keakraban antara guru dan murid, pembelajaran yang mengasyikkan dengan menggunakan permainan bahasa akan lebih berkesan bagi murid karena dapat melatih keterampilan berbahasa dan berkomunikasi dengan cara yang menyenangkan. Ada juga kekurangan dalam pelaksanaan permainan bahasa, di antaranya adalah sebagai berikut: dalam pelaksanaan permainan bahasa, murid merasa gembira. Namun, murid yang bersorak gembira tersebut dapat mengganggu kegiatan belajar di kelas sekitarnya, permainan bahasa pada umumnya belum dianggap sebagai program pembelajaran bahasa, melainkan hanya sebagai selingan saja.

METODE

Metode penelitian adalah deskriptif. Penelitian deskriptif diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Dengan demikian, penelitian deskriptif diharapkan mampu memberikan suatu kesimpulan yang luas dan mendalam serta memiliki nilai faktual yang tinggi terhadap fenomena yang sedang berkembang. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas IV SDN 03 Hulu Sungai untuk pelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan subjek penelitian adalah peneliti dan murid kelas IV SDN 03 Hulu Sungai yang terdiri dari 20 murid dengan komposisi perempuan 10 orang dan laki-laki 10 orang.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data, yaitu teknik observasi. Observasi atau pengamatan menurut Riduwan (2011: 30) adalah pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Dalam hal ini teknik observasi dimaksudkan untuk mengumpulkan berbagai informasi diantaranya aktivitas murid dan guru saat pelaksanaan tindakan di kelas. Teknik analisis data yang dilakukan oleh penulis untuk mendapatkan dan mengumpulkan data kemampuan guru merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran dan keterampilan membaca pemahaman.

Prosedur penelitian dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan siklus spiral oleh Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Kemmis dan Mc Taggart, penelitian tindakan dapat dipandang sebagai suatu siklus spiral dari penyusunan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi yang selanjutnya mungkin diikuti dengan siklus spiral berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Dari observasi awal tersebut diperoleh data bahwa persentase pada indikator sebelum menggunakan permainan bahasa adalah 43,3 % dan rata-rata kelas yaitu 41,9. Hal ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum mencapai KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 65. Setelah mengadakan observasi awal kemudian dilaksanakan penelitian siklus I.

Pada siklus I kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan metode permainan bahasa pada siklus satu hanya mencapai skor rata-rata 2,66 dan dapat dikategorikan cukup. Dalam hal ini kemampuan guru menyusun RPP masih belum maksimal. Kemudian kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan Media Permainan Bahasa pada pertemuan pertama dan kedua masing-masing 2,65 dan 3,01. Dalam hal ini kemampuan guru melaksanakan pembelajaran di pertemuan kedua sedikit meningkat dari pertemuan pertama siklus pertama. Sedangkan kemampuan membaca pemahaman mengalami peningkatan. Dari observasi awal, peningkatan tersebut dapat dilihat dari beberapa indikator kinerja, yaitu: kemampuan murid membaca dengan lancar meningkat dari 50% menjadi 70%. Indikator membaca dengan intonasi yang benar meningkat dari 40% menjadi 60%. Sedangkan pada indikator memahami isi bacaan meningkat 10% dari 40% menjadi 50%. Hasil belajar murid pada siklus I dengan nilai dengan rentangan 71-80 berjumlah 8 murid, 81-90 berjumlah 8 murid, dan 91-100 berjumlah 4 murid. Rata-rata kelas berjumlah 84,62.

Pada siklus II kemampuan guru dalam menyusun RPP dengan menggunakan Media Permainan Bahasa pada siklus kedua mengalami peningkatan dibandingkan siklus pertama. Rata-rata kemampuan guru menyusun RPP pada siklus pertama hanya mencapai skor rata-rata 2,66 (kategori cukup) dan meningkat pada siklus kedua menjadi 3,72 dengan kategori baik mendekati angka 4 dengan kategori baik sekali. Kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media permainan bahasa pada pertemuan pertama dan kedua di siklus II masing-masing 3,72 dan 3,68. Dalam hal ini kemampuan guru melaksanakan pembelajaran pada siklus kedua mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus pertama yang nilai rata-rata pertemuan pertama dan kedua hanya 2,65 dan 3,01. Sedangkan kemampuan murid membaca dengan lancar meningkat dari 70% menjadi 90%. Indikator membaca dengan intonasi yang benar meningkat dari 60% menjadi 90%. Sedangkan pada indikator memahami isi bacaan meningkat 35% dari 50% menjadi 85%. Hasil belajar murid pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Peningkatan tersebut terlihat pada bertambahnya frekuensi murid yang mendapatkan nilai dengan rentangan 91-100 sebanyak 5 orang, 81-90 sebanyak 13 orang, 71-80 sebanyak 2 orang. Rata-rata kelas juga mengalami peningkatan yaitu dari 84,62 meningkat ke 87,5.

Pembahasan

Pada tahap perencanaan peneliti membagi dua perencanaan, yaitu perencanaan siklus pertama dan siklus kedua. Siklus pertama peneliti bersama guru kolaborator berdiskusi menentukan waktu untuk penelitian dan permainan bahasa yang akan digunakan untuk membaca sekilas menggunakan teks panjang, sehingga disepakati permainan bahasa “Susun Kata” pada pertemuan pertama dan permainan bahasa “Pengadilan Pertanyaan” pada pertemuan kedua. Kemudian peneliti memberikan penjelasan tentang permainan bahasa “Susun Kata” dan “Pengadilan Pertanyaan”. Kegiatan yang terakhir, peneliti bersama kolaborator menganalisis kurikulum menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang memuat tentang membaca

pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, menentukan media yang akan digunakan sebagai alat permainan, soal evaluasi dan menyiapkan lembar observasi untuk guru dan murid.

Aspek kemampuan guru melaksanakan pembelajaran dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan. Aspek penguasaan materi pembelajaran Bahasa Indonesia pada pertemuan atau tindakan pertama siklus I masih dikategorikan “cukup” dengan nilai rata-rata 2,5. Angka rata-rata ini kemudian meningkat pada tindakan kedua dengan nilai 3. Pada siklus II, nilai rata-rata aspek penguasaan guru terhadap materi pembelajaran Bahasa Indonesia mengalami peningkatan signifikan setelah adanya evaluasi dari kolaborasi. Angka rata-rata 3 dengan kategori “baik” pada tindakan pertama meningkat menjadi 3,75 dengan kategori “baik sekali. Begitu juga dengan aspek pendekatan strategi pembelajaran, nilai rata-rata pada tindakan kedua siklus pertama 3 meningkat menjadi 3,5 pada tindakan kedua siklus II.

Kemampuan membaca pemahaman murid kelas IV SDN 03 Hulu Sungai dengan menggunakan media permainan bahasa mengalami peningkatan. Pada observasi awal (base line), rata-rata indikator kinerja membaca pemahaman 43,3% meningkat menjadi 60% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,3%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Secara umum, keterampilan membaca pemahaman murid kelas IV Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai dengan menggunakan media permainan bahasa mengalami peningkatan. Hal tersebut dapat dilihat dari indikator kemampuan membaca pemahaman dan hasil belajar murid. Pada observasi awal (base line), rata-rata indikator kinerja membaca pemahaman 43,3% meningkat menjadi 60% pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 83,3%. Sedangkan hasil belajar murid pada siklus pertama dengan nilai rata-rata kelas adalah 84,62 meningkat menjadi 87,50 pada siklus kedua. Peningkatan ini cukup signifikan karena murid mencapai nilai lebih dari 90 yang berarti pencapaian nilainya sangat tinggi.

Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti menganjurkan beberapa saran yang dapat dipertimbangkan oleh pihak sekolah, yaitu: (1) Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai hendaknya “menggalakkan” pemanfaatan media pembelajaran yang telah ada, sehingga murid tertarik dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran serta memberikan respon aktif terhadap materi yang diberikan oleh guru. (2) Media permainan bahasa pada pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 03 Hulu Sungai masih jarang dipergunakan, hendaknya pihak sekolah lebih kreatif dalam pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk permainan dalam pembelajaran.

Barang-barang yang ekonomis tentu saja dapat menjadi pilihan dalam membuat media pembelajaran yang menarik jika didukung dengan kreativitas dari pihak sekolah. (3) Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini, dapat menambah inovasi bagi guru-guru untuk merencanakan pembelajaran di kelas, sehingga dijadikan sebagai pengevaluasi kinerja guru agar dapat menyajikan pembelajaran yang lebih baik untuk murid dan berdampak positif terhadap respon aktif murid dalam belajar serta peningkatan hasil belajar murid.

DAFTAR RUJUKAN

- Farida Rahim. (2009). **Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar**. Jakarta: Bumi Aksara.
- Henry Guntur Tarigan. (2008). **Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa**. Bandung: Angkasa.
- I.G.A.K. Wardhani. (2000). **Psikologi Belajar**. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kunandar. (2011). **Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta: Rajawali Pers.
- M. Ngalim Purwanto. (2010). **Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran**. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Pramila Ahuja dan G.C. Ahuja. (2010). **Membaca Secara Efektif dan Efisien**. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Riduwan. (2011). **Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian**. Bandung: Alfabeta
- Soeparno. (1980). **Media Pengajaran Bahasa**. Yogyakarta: Proyek Peningkatan/ Pengembangan Perguruan Tinggi IKIP Yogyakarta.
- Septia Sugiarsih. (2010). **Permainan Bahasa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar**. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yunus Abidin. (2012). **Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter**. Bandung: Refika Aditama.
- <http://e-jurnalpendidikan.blogspot.com/2012/04/penelitian-tindakan-kelas-model-kemmis.html#UdbL6FKUzIU>. **Langkah-Langkah PTK Menurut Kemmis dan McTaggart**. Diakses pada tanggal 5 Juli 2013.
- <http://elib.unikom.ac.id/download.php?id=76514>. **Pengertian Metode Deskriptif menurut para ahli**. Diakses pada tanggal 5 Juli 2013.
- <http://setiawantopan.wordpress.com/metode-penelitian/>. **Pengertian dan Definisi Metode, Penelitian dan Metode Penelitian**. Diakses pada tanggal 5 Juli 2013.
- <http://www.infodiknas.com/212-internalisasi-permainan-bahasa-dalam-pelajaran-bahasa-indonesia-sebagai-upaya-revitalisasi-bahasa-indonesia-di-era-global/>. Diakses pada tanggal 12 Juni 2013.
- staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/ppm-permainan-bahasa.pdf. Diakses pada tanggal 12 Juni 2013.

<http://www.rumusstatistik.com/2013/07/rata-rata-mean-atau-rataan.html>.

Rata-rata Hitung (Mean). Diakses pada tanggal 16 November 2013.

<http://lilinpendidikan.blogspot.com/2010/06/membaca-pemahaman.html>

Kualifikasi Membaca Pemahaman. Diakses pada tanggal 5 Januari 2014.